



포스트 모템: 험블 하츠의 <더스트: 언 엘리지움 테일>

(Postmortem: Humble Hearts' Dust: An Elysian Tail)

작성자: 딘 도드릴(Dean Dodrill), 알렉스 케인(Alex Kain)

작성일: 2012년 10월 31일

[솔직하고 자세한 이 포스트 모템에서 개발자 딘 도드릴은 Summer of Arcade 히트작 <더스트: 언 엘리지움 테일(Dust: An Elysian Tail¹)>을 3년 동안 대부분 혼자 개발한 도전에 대한 이야기를 해준다.]

나는 항상 비디오 게임을 좋아했고, 직접 게임을 만드는 것이 멋진 일이라고 생각했다.

2008년 말, 나는 OXM에 실린 XNA라고 비밀스럽게 불리던 새로운 프로그래밍 언어를 가지고 가능한 일에 대한 자세한 기사를 읽었다. 나는 이전에 프로그래밍을 해본 적이 없었고, <재즈 잭래빗 2(Jazz Jackrabbit 2)>의 컷씬(cutscene)을 제작하는 단기간의 계약을 제외하면 비디오 게임을 제작한 적이 없었다(사실 나의 직업은 애니메이터이자 일러스트레이터이다).

몇 년 동안 나만의 게임 - 8비트 NES 게임같이 간단한-을 만들어야 할 필요를 느끼고 있던 중에, OXM의 기사를 보고 무료 툴을 다운받아 그냥 시도해보았다. 4년

¹ 참조 링크: http://en.wikipedia.org/wiki/Dust:_An_Elysian_Tail

후 나는 <더스트: 언 엘리지움 테일(Dust: An Elysian Tail)>을 XBLA Summer of Arcade 2012의 인기상품으로 출시했다. 그렇다, 나는 그 일을 잊을 수가 없다.

이 글은 제작과 출시 과정에서 드러난 잘된 점과 잘못된 점을 나누어 살펴본 <더스트: 언 엘리지움 테일>의 개발 후기이다. 솔직히 잘된 점과 잘못된 점의 리스트를 뽑는 것은 어려웠다. 독립해서 생계를 걸고 일할 때는 일이 잘못되면 안 되기 때문이다.

2009년 초 프로그램을 익히고 8비트 인디 게임을 출시하는 데 “3개월이면” 될 것이라라고 아내를 설득한 후, 나는 Visual Studio와 XNA를 다운받고 마이크로소프트의 XNA 개발 커뮤니티에 가입했다.

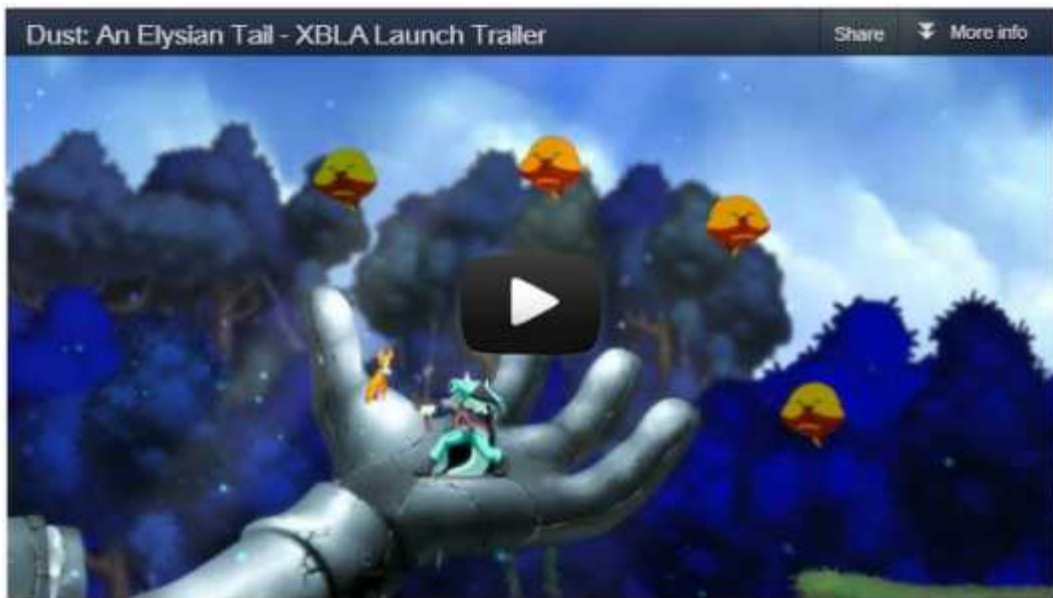
일주일의 기초 교육을 받은 후 나는 “모든 것을” 무에서부터 만들어야 한다는 것을 재빨리 깨달았다. 레벨 에디터도, 애니메이션 툴도, 스크립트나 대화 시스템도 없었다. 외계어 같은 프로그래밍 언어 말고는 “아무것도 없었다.” 그러나 말 그대로 새로운 언어를 배우고 나의 작품을 천천히 인터랙티브하게 만드는 것, 더 중요하게는 나의 영감을 원래의 8비트 디자인 이상으로 키우는 것은 게임 개발을 신나는 일로 만들었다.



내가 온라인 교육에서 배운 대부분은 각각의 개발과정에 값진 통찰을 제공했으며, 동시에 내가 이루어내고자 했던 성과에 직접적으로 적용할 수 있는 내용은 거의

없었다. 그 때 제임스 실바(James Silva)가 <디시워터(The Dishwasher)>를 개발하는 동안 집필했던 XNA 개발에 대한 책을 우연히 접하게 되었다.

그때까지 나는 그 더딘 타일 에디터를 붙들고 게임을 만들려고 하고 있었다. 실바의 책에서 설명하는 개념들은 훨씬 유기적인 게임 세계 창조와 애니메이션 툴을 가능하게 했다. 눈이 번쩍 뜨이는 순간이었고, 사슴 떼 옆에서 아름다운 숲을 가로질러 달리는 신비로운 청록색의 캐릭터가 나의 뇌리에 그대로 굳어졌다.



Dust: An Elysian Tail – XBLA Launch Trailer

(동영상: <http://www.youtube.com/watch?v=Cg81GcutanQ>)

잘된 점

1. 게임 세계와 캐릭터 제작

첫째로 나는 주인공이 필요했다. 주인공에게는 멀리서도 쉽게 눈에 띄고 동작이 과장된 윤곽이 필요했다. 주인공은 전통적인 디즈니 감각으로 전체적인 애니메이션이 들어가야 했다.



게임의 주인공이 될 "더스트(Dust)"를 그리는 데 오랜 시간이 걸렸다. 동작 하나하나를 연필로 종이 위에 거칠게 그리고 난 후 디지털 펜슬로 테스트했다. 동작에 만족하고 나면 각각의 프레임을 라이트 테이블에서 채색하고 포토샵으로 스캔 한 후, 그림자 층을 분리해내고 마무리/채색/셰이딩 작업(내가 애니메이션을 제작하면서 개발한 기술)을 했다. 마침내 최종 삽화로 완성될 각각의 프레임에 CG로 그린 무기를 합성해 넣었다.

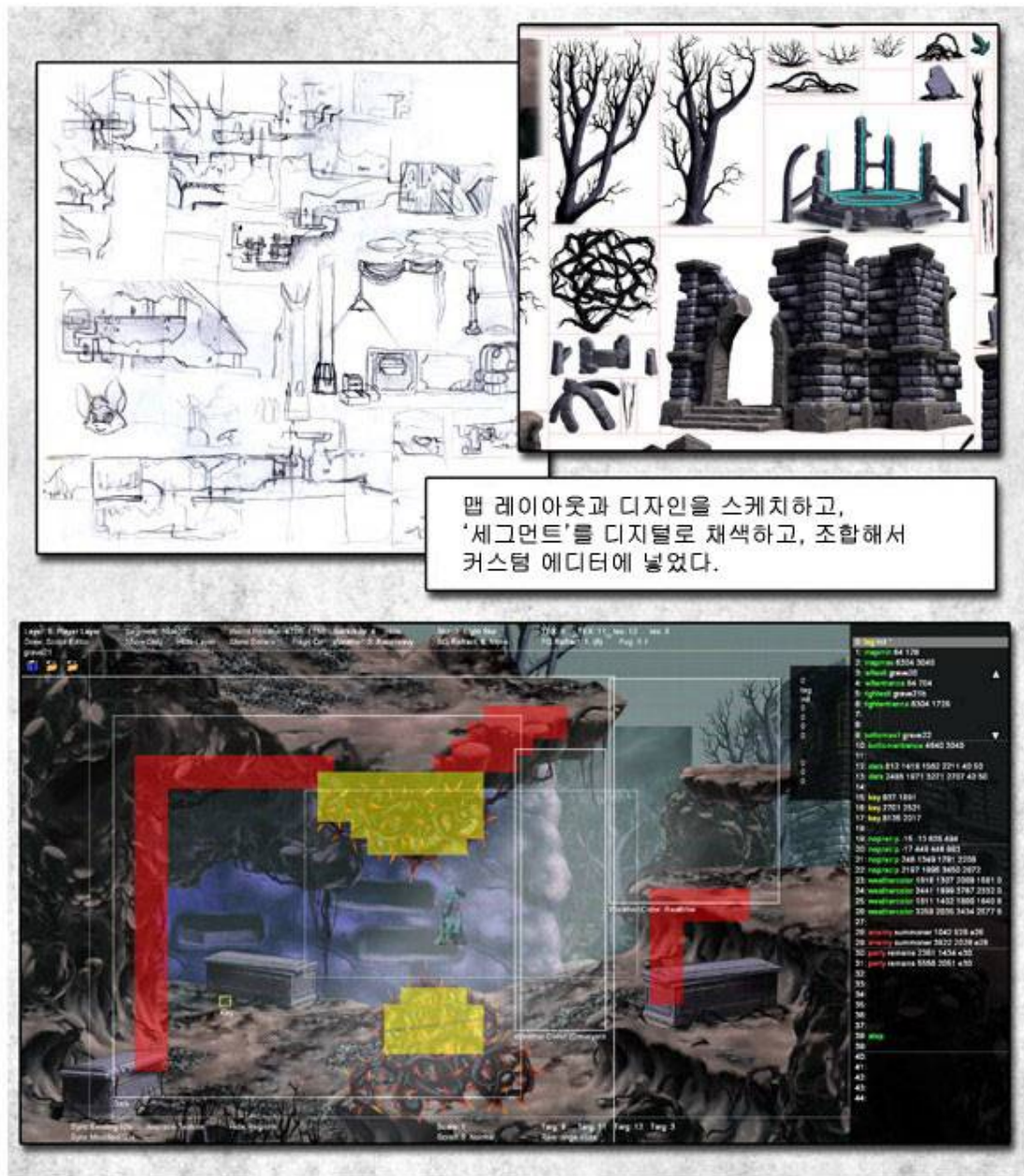


각각의 프레임은 film res에서 300x300 블록으로 하향 샘플링(downsample)했고, 스프라이트 시트(sprite sheet)에서 깔끔하게 정리했다. 결국 더스트는 그 자체로 4개의 거대한 4k 스프라이트 시트를 가로질러 500개 이상의 독특한 프레임으로 구성되었다. 더스트 하나가 Xbox 360에서 사용 가능한 RAM 대부분을 소모하게 된 것이다.

캐릭터 에디터는 삽화와 보조를 맞춰 만들어졌다. 또한 에디터는 게임의 나머지 등장인물을 구성하게 될 개별적인 캐릭터들을 다루기 위해 제작되었다.

<더스트>(검색을 쉽게 하고 내 현 IP에 매어놓을 수 있도록 나중에 <더스트: 언 엘리지움 테일>으로 타이틀을 바꾸었다)는 플레이어가 새로운 능력을 획득하고

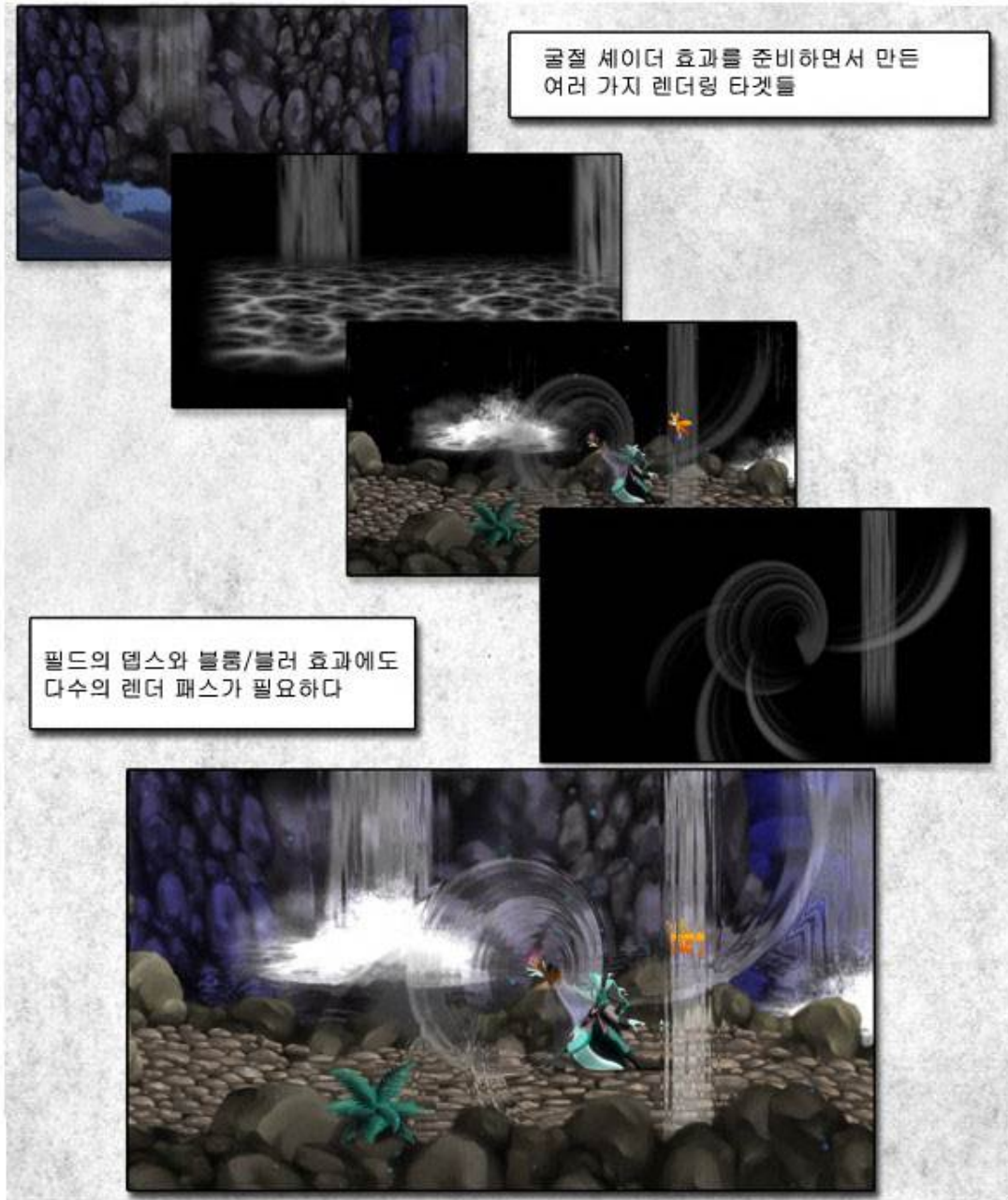
NPC에게 사이드 퀘스트를 받으며, 단순한 레벨업과 루팅 시스템을 특징으로 하는, 다양한 장르가 혼합된 게임이 되었다. 나는 <블래스터 마스터(Blaster Master)>, <몬스터 월드(Monster World)>, <카다쉬(Cadash)>, <스트라이더(Strider)>와 <캐슬바니아(Castlevania)>에서 가장 큰 영감을 받았다.



나는 다시 실바의 책에서 도움을 받아, 화가로서 나의 기술을 구체화 시켜 줄 레벨 에디터를 만들어냈다. 배경 삽화의 작은 부분들은 Painter의 일반적인 브러쉬 세트를 사용하는 와콤(Wacom)으로 디지털로 그린 후, 4k 스프라이트 시트에서 조합했다. 각 부분들은 에디터에서 측정하고 순환하고 채색할 수 있었으며, 동작과 파티클로 장식할 수 있었다.

결국 게임의 최종 버전에서는 손으로 제작된 맵을 230개 이상 제공하게 되었다. 각각의 게임 플레이 구역은 테마가 정해진 지역 몇 개로 조합되었고, 모두 중앙 맵으로부터 접근이 가능했다. 결국 전체 게임 제작과정을 통틀어 배경 에셋과 맵을 만드는 작업에 가장 많은 시간이 소모되었다. 나는 기존 게임에서 연상되는 게임플레이 구역에 대한 친숙한 테마들에 묶여 있었다. <매트로이드(Metroid)> 스타일의 미니맵이 개발 후기에 소급되어 적용되었다.

처음에 작성된(이것은 작성에 작성을 반복했는데) 시스템 중 하나는 파티클(particle) 시스템이었다. 모든 것을 불꽃 튀고 빛나게 만들거나 아니면 그저 활기차게 만드는 이 시스템은, 내가 작업하기를 좋아했던 부분 중 하나였다. <더스트: 언 엘리지움 테일>에서 하나의 파티클은 날아다니는 먼지만큼 간단한 것이 될 수도, 지나가는 자리에 수많은 새로운 입자들을 낳는 눈사태만큼 복잡한 것이 될 수도 있었다. 게임 세계에 활기를 부여하기 위해 역동적인 날씨 시스템도 적용되었다.



더스트의 처음 스케치들을 완성하자마자 그의 비행 동료 피젯(Fidget)을 만들어냈다. 더스트의 곁에서 게임의 내러티브 진행을 돕고, 그의 성격을 찬미하거나 돋보이게 하는 캐릭터가 필요했던 것이다. 그리고 정말로 그것들 모두 피젯에게 기계적으로 적절했다. 어쨌거나 처음에는 그랬다.

나는 수백 개의 스프라이트를 사용하며 동생에게 맵이 어떻게 조합되는지를

보여주었다. 우리는 만약 당신을 둘러싼 세계가 내가 그려낸 회전동작 하나에 빨려 들어간다면 얼마나 우스울까 하고 농담했었다. 그것이 조금도 우스운 일이 아니라면 기술적으로 가능했기 때문이다. 내가 <캐슬바니아>에서 단순히 도끼나 칼, 그 밖의 모든 것을 던지기만 하는 것을 더 확장하거나, 표창으로 더 멋진 것을 할 수 있다는 나의 생각이 확실해졌다.

나는 더스트가 표창을 던지는 모습을 그려냈고 더스트 스톰이 어떻게 시전될 지 프로그래밍 했다. 문제는 더스트가 표창을 던질 때에는 동작을 멈춰야 하고, 그것이 전투의 흐름을 끊는다는 것이었다. 그때 나는 이 날아다니는 캐릭터가 내내 따라다니고 있다는 것을 깨달았다. 그래서 피젯이 표창을 던지게 했고, 어떤 애니메이션과 코드를 만들어 냈으며, 전투가 일어나게 했다.



마침내 <더스트: 언 엘리зи움 테일>은 특징적인 메커닉을 가지게 되었고, 아주 아주 멋져 보였다. 다음으로 나에게 필요했던 것은 비주얼에 걸맞은 아주 아주 멋진 '사운드'였다.

2. 사운드와 음악

마침내 작곡가를 구할 시간이 되었던 것이다. 내 힘으로 음향효과와 녹음 작업을 하면서 나는 비주얼과 어울리는 강력한 사운드트랙이 필요하다는 것을 알게 되었다.

맨 처음 나는 <언리얼(Unreal)>과 <재즈 잭래빗(Jazz Jackrabbit)>, <데이어스 엑스(Deus Ex)>의 성공으로 유명한 오랜 친구 (핑키 루스틱(Funky Rustic)의) 알렉스 브랜든(Alex Brandon)에게 접근했다. 내가 그를 풀타임으로 불러오지 못했지만,

그는 최종 버전에 쓰일 멋진 사운드트랙 몇 곡을 제공해 주었다. 얼마 지나지 않아 나는 최종적으로 <더스트: 언 엘리지움 테일>의 사운드에 특징을 부여하고 나의 거친 꿈을 넘어서는 수준의 게임 사운드로 이끌어 주었던, 아일랜드 출신의 두 청년을 만났다.

하이퍼덕 사운드웍스(HyperDuck Soundworks)의 크리스 기한(Chris Geehan)의 이야기를 들어보자.

크리스: 내가 딘을 만났을 때 나는 그가 나에게 기회를 주도록 그를 설득할 수 있을지 매우 긴장했었다. 그러나 그와 이야기를 한번 하고 난 후, 나는 그의 관심과 그에게 감동을 줄 수 있는 기회에 안심했다. 이것은 내가 업무적인 관계보다 우정이 되기를 더 바랬던, 내가 가장 소중하게 지켜온 우정 중 하나를 시작하게 했다.

딘과 나 사이에 오고 갔던 작업과정은 다음과 같이 요약되었다. 딘은 참고할 만한 유튜브 영상을 보여주거나, 그가 영향을 주고자 했던 모든 테마에 어울리는 음악의 특정한 순간들을 지적하면서 드롭박스(Dropbox)에 저장된 음악을 들려주었다. 사운드 디자인에서 그 과정은 실제로 우리가 사운드에 대해 이야기를 나누는 사례가 되었다. 그리고 딘은 "잠시만..."이라고 말하면서, 유튜브에서 추출한 영상과 거기서 그가 생각하는 바에 적절한 참고자료로 지적했던 부분을 가지고 돌아왔다. 조금 놀라웠던 것은 딘이 어떻게 그 자료들을 찾을 수 있었는지가 아니라, 어떻게 그 일을 10초 안에 해냈는지, 였다. 농담이 아니다.

따라서 딘이 일을 마쳤을 때에는 그가 무슨 생각을 가지고 있었는지 설명하는 데 아무 문제가 없었다. 그러나 시간이 걸렸던 것은, 딘이 우리가 실제로 논한 적 없는 음악과 음향 작업 내내 내가 함께 하도록 흔쾌히 해주었다는 것이다. 그리고 내가 위험을 감수했을 때 그것은 실제로 성과를 내기 시작했다. <Ys I - IV> 스타일에서 영화적인 오케스트라, 거친 신디사이저, 대규모의 타악기 사용으로 전환했던 것이 가장 큰 위험요소였던 것 같다.

그리고 위험은 멈추지 않았다. 내가 재 작업 했거나 그런 스타일로 쓰여진 노래들은 매시간 더 거대해지고 복잡해졌다. 내가 에버다운 베이신(Everdawn Basin) 테마를 작곡하고 수정하는 데 거의 6주가 걸렸던 것 같다. 그 위험요소는 비록 때때로 스트레스를 주긴 했지만, 딘과 우리의 작업을 재미있게 해주었다. 그러나

그것은 것처럼 엄청난 도약이 되었다. 어쨌든 나에게서는 그랬다.

<더스트: 언 엘리지움 테일>의 이전 음악 스타일과 새 스타일을 비교한 크리스 기한의 이야기를 들으려면 [여기를 클릭](#)².

처음에 나는 피아노 앞에 앉아 <더스트: 언 엘리지움 테일>의 많은 테마음악을 작곡했다. 작곡가라면 누구나 악기에 따라 다른 곡이 나온다는 걸 알 것이다. 거친 멜로디 진행을 이어가기 위해 샤워꼭지도 이용했다. 에버다운 베이신 테마는 내가 가성으로 노래하면서 머리를 감을 때 악상이 떠올랐다. 나는 재빨리 달려 나와 나의 (못) 부르는 노래를 녹음했다. 나는 항상, 내가 <더스트: 언 엘리지움 테일> 음악 작업에 시작부터 끝까지 참여했을 때만큼 프로젝트에 그렇게 영감을 받아본 적이 한번도 없었다고 생각했다. 지금도 그 작업은 우리가 참여했던 가장 큰 프로젝트였던 것 같고(그리고 실제로 그랬다), 고무적인 작업이었던 것 같다.

3. 게임 퍼블리셔와의 좋은 관계

2009년 7월("실제" 개발이 시작된 지 6개월 후) 나는 내가 가지고 있던 콘텐츠를 봉쇄하고, 최고의 XNA / Xbox Live Indie Games의 게임들을 선정하는 연례행사인 Dream.Build.Play에 제출할 제안서를 다듬기로 했다. 나는 별로 기대하지 않았었는데, 왜냐하면 이것은 몇몇 테스터들 외의 사람들이 내 실험을 실제로 플레이 해 볼 첫 기회가 될 것이기 때문이었다. 따라서 대상을 받았을 때 나는 매우 놀랐었다.

한달 후 마이크로소프트가 참여했다. 판매가 최고점과 최저점을 오가던 몇 달 후 <더스트: 언 엘리지움 테일>은 Xbox Live Arcade 버전으로 업그레이드되었다. 나는 피드백을 제공하고 출시일까지 게임을 지키는 데 도움이 되었을 뿐만 아니라 좋은 친구가 되었던 프로듀서 앤드류 윌리엄스(Andrew Williams)와 함께 일하게 되었다.

지난 몇 년 동안 인디 게임 개발자들과 대형 게임 퍼블리셔들의 관계에 대한 열띤 논쟁이 있어왔다. 무엇보다, 냉정히 말하면, 전세계에서 가장 큰 회사 중 몇몇과 일하면서 지극히 개인적인 프로젝트를 진행하는 것은 인디 정신과 거의 반대되는 것 같다.

² http://indiegames.com/2012/10/30/dustaet_music_compare.mp3

그러나 내가 마이크로소프트와의 파트너십이 좋았었다고 말하는 것은 단지 어떤 진부한 이야기나 마케팅 핵심사항(bullet point)을 말하는 것이 아니다. 인증 과정(게임 디자인에 대한 것은 적었고 순조롭게 코드를 얻는 것에 대한 것이 더 많았다)에서의 몇몇 골치 아팠던 순간들을 제외하면 모든 일은 어이없을 정도로 잘 돌아갔다. 그들(마이크로소프트)은 퍼블리셔가 할 수 있는 한 책임을 떠넘겼지만, 항상 게임에 대한 귀중하고 객관적인 피드백(거의 4년 내내 매달린 일을 한발 물러나서 바라볼 때 나에게 필요했던 것)을 제공했다. 그들은 내가 게임플레이의 특성을 바꾸거나 다른 시장에 어필하기 위한 무언가를 추가하라고 강요하지 않았고, <더스트: 언 엘리지움 테일> 개발이 그대로 진행되게 해주었다. 그들은 그것이 가장 좋은 방법이었다는 것을 알고 있는 것 같다.

마이크로소프트와 계약한 것은 내 인생에 새로운 방향을 정해주었다. 나의 3개월짜리 소규모 프로젝트는 이미 저 멀리 가 있었고, 게임 개발을 마칠 때까지 나는 다음 3년을 휴식도 없이 보냈다.

4. 스토리, 대본, 음성

나는 아주 초기에 게임의 대략적인 스토리의 윤곽을 써냈고, 챕터 1과 2에 쓰일 좋은 대본 몇 개를 개인적으로 완성했었다. 그러나 스토리를 정말로 빛나게 하기 위해서는 <더스트: 언 엘리지움 테일>에 프로페셔널 한 언어 세공작업이 필요하다는 것을 깨달았다. 2011년 중반 나는 몇몇 거친 장면들을 정리하고 대본을 다듬는 것을 도와줄 친구 알렉스 케인(Alex Kain)을 불렀다. 알렉스는 처음에는 텍스트를 편집하는 일만 했지만, 그의 역할은 점점 커져서 게임 크레딧에 그의 이름을 공동작가로 적게 될 정도가 되었다.

알렉스: 나는 원래 <더스트: 언 엘리지움 테일>이 Dream.Build.Play에서 상을 받은 일을 통해 개발에 채용되었다. 나는 이 게임이 3D 게임계의 끝없는 경쟁에 정말 신선한 바람을 몰고 올 것 같다고 생각했고, 그의 웹사이트에서 이메일을 통해 그에게 연락해보기로 했다. 그저 그가 하고 있는 일을 좋아하며 게임에 대해 이야기하고 싶다고 말하면서 말이다.

놀랍게도 거의 즉시 답장이 왔고, 우리는 모든 것에 대해 이야기했다. 그때 나는 베난 엔터테인먼트(Venan Entertainment)라는 모바일 게임 스튜디오에서 일하고

있었고, <스페이스 마이너: 우주 광석 부수기(Space Miner: Space Ore Bust)> 라는 iOS 슈팅/RPG 게임에 쓰일 대화를 작성하는 작업에서 주요한 위치에 있었다. 우연히도 딘은 그 게임의 팬이었다. 그리고 나서 곧 딘이 나에게 게임의 플레이 빌드 작성을 맡기고 내가 대화의 대부분을 재 작성하게 되었다.

한 가지 바꾸지 않은 것은 “기억상실증에 걸린 영웅”이라는 플롯라인이었다. <더스트: 언 엘리지움 테일>은 여러 면에서 우리가 자라면서 좋아했던 게임에 대한 오마주였기 때문에, 미디어의 가장 오랜 스토리텔링 수사를 이용해야 이치에 맞았다. 우리가 마지막으로 맞닥뜨렸던 가장 큰 도전은 “급진전(twist)”였다. 급진전의 존재는 실제로 놀라운 것으로 다가오지는 않았다. 그것은 스토리에 고유한 것이고, 지금은 모두가 원하는 것이다. 게임의 후반부 스토리를 가능한 한 재미있게 보이게 하는 데 오랜 시간이 걸렸다.

딘: 나는 스토리가 완결되는 방식에 매우 만족했고, 우리가 내러티브를 걸보기에 익숙한 시작에서 신선한 방향으로 잘 이끌어냈다고 생각한다. 실제로 게임이 런칭된 후 내러티브가 자신들에게 큰 반향을 주었다고 말하는 게이머들이 꽤 있었다.

알렉스: 딘이 나를 불렀을 때 그는 자신이 그저 “만화 그리기(cartoon fluff)”를 원하지 않는다는 것을 분명히 했다. 목표는 스토리에 더 깊은 주제를 다룬다는 것이었다. 초기 단계부터 스토리는 어두운 것이었다. 그러나 우리는 항상 스토리를 디즈니 르네상스가 시작되기 전 80년대 초 중반의 애니메이션 영화들에 더 가까운 것으로 보았다.

딘과 내가 함께 작업했던 애니메이션 필름들은, 인종청소에서 동물실험에 이르는 아주 무거운 주제들을 다루고 있는 <미국 이야기(An American Tail)>, <NIMH의 비밀(Secret of NIMH)³>, <검은 가마솥(The Black Cauldron)>, 심지어 짐 헨슨(Jim Henson)의 <다크 크리스탈(Dark Crystal)>(애니메이션화된 적은 없지만 무엇인지 알 것이다)처럼 대체로 꽤 어두웠다. 그러나 또한 어린이들이 신선하게 느낄 불합리한 흐름도 가진 것들이었다. 그것이 우리가 <더스트: 언 엘리지움 테일>을 통해서 보여주고자 했던 분위기였고, 나는 그것이 우리가 더스트를 10세부터 플레이 할 수 있는 가족 친화적인 게임을 유지하면서도 어린이와 성인 모두에게 어필할 수 있는 정말 위엄 있는 스토리를 만드는 데 도움을 주었다고 생각한다.

물론 우리는 우리가 스토리를 어떤 방향으로 이끌기 원하는지 알고 있었지만, 딘과

³ 국내 개봉명은 <마우스 킹>

나는 거의 모든 대화들을 폭넓게 작업했다. 때때로 표현을 바꾸는 것 같은 변화들은 사소한 것이었지만, 다른 변화들은 엄청난 파급효과를 가지고 있었다. 게임의 로컬라이제이션 시기에 가까워질수록 그 효과는 더욱 격렬해졌다. 번역을 위해 모든 텍스트가 100% 완성되어야 했기 때문이다.

딘: <더스트: 언 엘리지움 테일>이 처음 XBLA으로 등급이 매겨졌을 때 마이크로소프트는 게임에 음성을 추가할 수 있는지에 대해서 물어보았었다. 나는 그것이 내 첫 프로젝트가 되기에는 해내기 어려운 일이라고 생각했다. 이미 충분히 어려웠기 때문이다. 그러나 몇 년간 개발이 진행된 후 이런 서사시적인 스토리에 소리가 없다는 것은 부끄러운 일인 것 같다는 생각이 들었다. 크리스가 이에 동의하고 캐릭터에 생명을 부여할 방법을 찾기 시작했다.

크리스: 2011년 초에 나는 뉴그라운드(Newgrounds)에서 발견했던 툰 플래툰 캐스팅(Toon Platoon Casting)의 매우 재능 있는 성우 데븐 맥(Deven Mack)을 불러왔다. 나는 그의 음성이 내레이션 같은 <더스트: 언 엘리지움 테일>의 어느 부분에라도 쓰이길 원했었다. 그러나 우리가 일단 이야기를 시작하자마자 우리는 게임 전체에 성우들을 캐스팅할 가능성이 있었다는 것을 깨달았다. 맥은 숨겨진 축복이었고, 나는 딘과 나 자신을 대신해서 우리가 데븐을 발견한 것에 감사하고 있었다. 확실한 비전과 수많은 감독기술은 캐스팅을 생각했던 것보다 훨씬 쉽게 해주었다. 수많은 선택과 좋은 커뮤니케이션이 목소리 연기와 관련된 골치 아픈 부분들을 관리하기 쉽게 해주었다.

데븐: 2011년 4월 크리스에게서 연락을 받았을 때 나는 곧 이 게임이 아주 특별한 것이 되리라는 것을 알았다. 그리고 음성 작업의 질이 게임 개발에 투여되는 큰 관심을 반영한다는 것을 확실히 하고 싶었다. 나는 TV 만화영화 음성 녹음을 많이 했다. 그리고 <헌터스: 별의 유산(Hunters: Relic of Stars)>라는 뉴그라운드의 플래시게임의 음성 작업 감독직을 막 마쳤던 터라 내 앞에 놓인 기념비적인 작업을 준비하는 데 귀중하게 쓰일 증명된 경험도 가지고 있었다.

나는 인디 수준의 예산을 염두에 두면서, 몇 달 동안 계속해서 인터넷 공간에서 열성적인 프리랜서 성우들을 찾는 데 집중했다. 내가 접근했던 수많은 성우들은 내가 헤쳐 나아가야 할 거의 천 개의 오디션 파일로 모아졌다. 그리고 나서 나는 오디션 참가자 중에서 캐릭터 각각을 맡을 성우 5명 정도를 추려내어 딘과 크리스와 알렉스에게 재검토해볼 수 있도록 제출했다.

나는 때때로 내 조수이자 믿음직한 조연자 에드워드 보스코(Edward Bosco)에게 일을 맡기기도 했지만, 오디션을 조정하고 레코딩 세션의 스케줄을 짜며, 음성 작업을 감독하고 편집하는 과정 등의 폭넓은 주요 업무는 직접 해냈다. 모든 성우들이 각자의 스튜디오에서 원격으로 녹음하고 그들을 스카이프를 통해 감독하는 일은 그 자체로 그리고 자동적으로 도전과제였지만, 최종 결과물을 훨씬 독특하고 특별한 것으로 보이게 해주었다. <더스트: 언 엘리지움 테일>의 음성 작업 내내 최종 캐스팅된 40명의 매우 재능 있는 성우들이 6개의 각각 나라들을 표현했다. 성우들 대부분은 첫 데뷔였다.

딘: 나의 가장 큰 기쁨 중 하나는 각각의 캐릭터에 생명이 부여되는 소리를 듣는 것이었다. 데브와 함께 환상적인 오디션에서 성우들을 선별하는 작업을 했던 것과 게임의 마지막 대사를 준비했던 것은 내가 언제나 소중히 간직할 기억들이다. 그런 놀라운 음성들이 내 작은 인디 게임에 기여하는 것을 듣는 일은 정말 말도 안 되는 일이었다. 물론 일단 음성들이 부여되기 시작하자 내가 사용하고 있었던 정적인 캐릭터의 형상들이 약간 황량해 보이기는 했었다. 마이크로소프트는 그것들이 좀더 명랑해진다면 어떻겠냐고 물었다.

해결책은 미친 짓이기는 했지만, 게임의 '모든' 캐릭터를 (80개가 넘는 독특한 애니메이션으로) 애니메이션화하는 것이었다. 나는 캐릭터의 형상을 부분으로 분해한 후, 그 부분들을 3D suite에서 평면 기하 위에 배치/재배치했다. 어떤 그림은 왜곡 기하 위에 배치되어 캐릭터가 움직임을 쉴 때에도 귀, 천과 벨트가 흔들릴 수 있게 했다.

그리고 나서 전통적인 방법으로 일반적인 패턴에 따라 입을 그렸고, 그 다음에는 넓은 스프라이트 시트에서 캐릭터의 애니메이션은 위에 놓고 입은 아래에 놓아서 합쳤다.



코드에서는 대화가 한 줄 한 줄 시작되면, 다음 스프라이트 시트를 정렬했다(이 작업은 실재 없이 로드하고 실행해야 했기 때문에 악몽의 연속이었다). 미리 만들어진 "음성 분석"이 읽혔고, 음성이 있는 부분에서 움직이는 입이 표현되었다. 싱크가 완벽하게 일치하지는 않았지만, 대부분의 애니메(anime)만큼 좋아 보였기 때문에 나는 결과에 만족했다. 나는 형상들을 다루고 옵션들을 분류할 수 있는 대화 에디터를 만들었을 뿐만 아니라, 미리 만들어진 입의 움직임에 맞는 음성 분석도 해냈다(악몽 같은 시간을 거쳐 인증에 제출하기 직전에 부여된 특성).

내가 마지막으로 해야 할 이야기는 애니메이션 컷씬(cutscene)들에 대한 것이다. 데드라인이 단축되어 게임 제작을 끝내야 했을 때 나에게는 컷씬들을 모션 코믹스(motion comics)처럼 만드는 것(내가 좋아하지 않는 기술), 그것들을 완전히 제거하는 것, 또는 애니메와 비슷한 한정된 애니메이션 기술을 사용하는 것 등 세가지 옵션이 남겨져 있었다.

(12/24 fps의) 본격적인 "디즈니" 스타일로 그리기만 했음에도 불구하고, 나는 매우 짧은 시간의 프레임 안에서 한정된 애니메이션을 그리는 방법을 배울 수 밖에 없었다. 가장 심각했던 위기의 기간 동안 나는 몇 주에 걸쳐 <더스트: 언 엘리지움 테일>에 쓰일 6분이 넘는 컷씬들을 그려냈다. 사실 이게 인증 전 게임에 마지막으로 투입된 콘텐츠였다.

5. PAX East 2012

내가 내내 던전에 틀어박혀 있는 바람에 <더스트: AET>는 2009년 Dream.Build.Play 수상과 E3 2010에 내놓은 "XBLA Announce" 트레일러를 제외하고는 베일에 가려져 있었다. 개발 기간은 4년째에 접어들었고 나는 아직 지치기 전이었지만 - 그리고 마이크로소프트는 너그럽게 기다려주었다- 이번 해에는 <더스트>를 릴리즈 할 수 있으리라는 희망을 품고 있었다

하지만 2012년 초, 이 프로젝트를 진지하게 다시 검토해보고는 생각이 바뀌었다. 그 해 말에 게임개발을 끝낼 수는 있지만 연말의 러시를 피하기 위해서는 2013년까지 기다려야 했다. 이미 지난 3년 동안 우리 식구들은 충분히 희생했고 (다시 말하지만, 쉬는 날이 거의 없었다) 다시 1년을 그렇게 보내라고 하고 싶지 않았다.

마이크로소프트 내부적으로도 더스트에 대해 큰 기대를 가지고 있었고, 우리 프로듀서는 보스턴에서 열리는 PAX East에 데모를 출시하도록 준비해주었다. 이걸 정말 고마운 일이었는데, 마이크로소프트에서 부스를 빌려주었기 때문에 나는 내 숙박비만 부담하면 되었다. 내 지갑이 두둑하지 않았던 걸 생각해보면, 정말 감사한 기회가 아닐 수 없었다.

PAX가 시작되었고, 48시간 사이에 모든 것이 바뀌었다. 나는 그저 조금 보여주고, 몇 명의 팬이 관심을 보이고, 많은 사람들이 내 부스를 그냥 지나쳐 출시가 임박해있는 다른 XBLA 타이틀을 플레이 하러 가버릴 거라고 생각했다. 처음에는

보통 수준으로 관객이 드나들었다. 하지만 갑자기 자이언트밤(Giant Bomb)이 자기 PAX 패널에 <더스트>를 언급했다. 그러자 페니 아케이드(Penny Arcade)의 마이크 크라홀릭(Mike Krahulik)⁴이 부스에 들러 더스트를 보고 갔다. 다음에는 클리프 블레진스키(Cliff Bleszinski)⁵가 다녀가고, 금세 우리 게임을 플레이하려면 한 시간 이상 줄을 서야 하게 되었다.

사실 이 게임에 꽤나 오래 매달려 있었던 탓에 나는 거의 목표의식을 상실한 상태였다. 하지만 이렇게 많은 사람들이 게임을 플레이하고 즐거워하는 모습을 보는 건 나에게 게임 개발자로서 가장 의미있는 시간이었다. 또 그때까지 일 년 이상 스팀 챗(Steam Chat)으로만 대화하던 공동작가 알렉스 카인도 드디어 직접 만났다. 여기에 마이크로소프트의 파트너들과 어울린 시간까지, PAX East는 환상적인 경험이었다.



PAX 에서 돌아와 일주일도 지나지 않아서 마이크로소프트는 Summer of Arcade⁶ 출시를 목표로 하자고 제안해왔다. 거절할 수가 없었다.

잘못된 점

⁴ PAX(Penny Arcade Expo)를 처음 주도한 인물

⁵ <언리얼 토너먼트>, <기어스오브워> 등의 디렉터로 유명한 게임디자이너

⁶ MS에서 주관하는 Xbox Live Arcade 연례행사

1. 내 인생의 가장 힘들었던 삼 개월

마이크로소프트와 우리 가족, 많은 바람들 사이에서 한참을 밀고 당긴 끝에 나는 결국 Summer of Arcade 에 동의했다. 안 그래도 8~ 10 개월 걸릴 매우 어려운 개발과제가 있었는데, 그것을 삼 개월 안에 밀어 넣어야 했다. 그 기간 동안 가족들 - 두 달 뒤에 태어날 딸아이를 포함하여 - 을 거의 보지 못할 거란 걸 알고 있었다. (재택근무를 함에도 불구하고).

그 이후의 일들은 대부분 흐릿하다. 나는 이미 일주일에 7 일을 일했지만, 이제는 하루에 거의 20 시간을 일하게 되었다. 이젠 "내일 끝내야지"하면서 침대로 가 누울 수 없었다. 내일은 내일대로 새로운 일들이 기다리고 있을 테니까. 나는 "한 번에 여러 가지를" 꽤 잘 해내는 사람이지만, 몇 번이고 무너졌었다. 만약 식구들이 문자 그대로 모니터와 나 사이에 먹을 것을 갖다 두지 않으면, 나는 먹지도 못했을 것이다. 내가 집 밖으로 나가 하늘을 보지 못한지 2 주가 넘었다는 사실을 깨달았을 때, 나는 이것이 모두 얼마나 미친 짓인지 깨달았다.

그 정신 없이 바빴던 시간 동안 나는 컷씬들을 빠르게 만들고, 남은 적들의 옷을 입히고, 세계의 나머지를 채운 것을 거의 기억하지 못한다. 내가 어떻게 인증 불과 며칠 전에 - 모든 목소리가 잘리는 버그를 해결한 것을 포함해 - 그 엄청난 시스템을 다시 쓸 수 있었는지 모르겠다. 나는 스스로 믿음이 깊은 사나이라고 생각하는데, 그 어두운 시간 동안 분명히 시험에 들었었다.

그리고 나의 동료들과 함께 가는 수준이 아니었다. 다수의 프로젝트 자체를 하는 것 외에, 가속화된 스케줄로 인해 우리는 모두 균형을 잃었다. 하이퍼덕은 미친 속도로 음악과 소리를 제공했고, 톤 플래툰은 걸보기에 하루 동안 40 여 명 배우의 수 백 개의 선을 녹음하고 편집했고, 알렉스와 나는 마지막 순간, 인증문제를 해결하고 현지화에 최적화시키기 위해 스크립트를 바꿨다.

돌이켜 보면, 나는 솔직히 어떻게 완성했는지 설명을 못하겠다. 이 내부에서 일한 모두 우리가 얼마나 죽기살기로 그것을 만들었는지 알 것이다. 모든 대화와 컷씬들을 자르는 것에서부터, 인증과 지역화까지 - 나열하자면 끝이 없다.

2. 이를 악물고 기능을 대폭 줄이다

콘텐츠를 잘라낸 데 관하여 말하자면, <더스트: AET>는 원래 현재 결과보다 훨씬 더 큰 게임으로 상상했었다. 일단 핵심 메커니즘을 만든 뒤, 나는 초기 컨셉을 축소하는 힘든 결정을 했다. 사실 더 많은 비전투적인 계획들, 재산을 소유하거나, 농사, 낚시 같은 것들 등이 있었다. 나는 이런 특징들을 계획하는데 많은 시간을 썼고, 더 큰 문제는 내 머릿속에서 자연스럽게 그것들을 게임의 일부로 생각해왔다는 것이다. 오랜 시간 동안 <더스트: AET>는 <더스트: AET>가 되기 위해 이런 이질적인 부분들이 필요 했다.

당연히 이런 더 웅장한 컨셉들 대부분은 간단하게 빠져 나갔다. 꿈꾸던 게임에 가치를 더해준다고 생각했던 컨셉을 빼는 것은 -어떤 컨셉이든 - 대단히 힘들다. 하지만 인간이 현실에서, 그리고 우주가 폭발하기 전에 게임을 완성하고 싶다면 마음을 단단히 먹어야 한다.

어떤 아이디어는 다른 것보다 더 오래 남게 된다. 최신 <어새신 크리드(Assassin's Creed)>같은 게임의 마을 건설 매케닉과 비슷하게, 축적된 부로 작은 마을을 건설하는 컨셉이 그랬다. 이 마을에서 당신의 "친구들"이 살고, 모험에 대한 수동적인 보너스로 새로운 유형의 빌딩이 나오는 곳이다. 이 아이디어의 나머지 부분에는 필요한 자재를 수집하는 것도 들어 있다.

알렉스: 이걸 내가 2011 년에 프로젝트에 참여했을 때까지 여전히 딘의 몫이었는데, 처음엔 멋있는 아이디어처럼 들렸다. 무엇보다, 적이나 부와 싸울 때 언제나 유용한 돈 창고(money sink)의 역할을 한다. 둘째로, 이는 플레이어들에게 일종의 세 번째 "등업 기념품"를 준다. 스토리라인과 스텟의 진전에 덧붙여, 레벨을 더 높이기 위한 무언가를 플레이어들에게 제공하는 것이다. 불행히도, 딘이 앞서 언급했듯, 그는 한 사람의 인간일 뿐이었고, <더스트: AET>는 완성되려면 아직 멀었었다.

나는 딘에게 "너만의 도시를 지어라" 컨셉에 대해 다시 생각해보기를 제안했지만, 그는 이미 자기 내부의 디자인 서류에서 그것을 지웠다. 가끔 그는 힘이 없을 때 아쉬운 듯이 그것을 언급했고, 그걸 만들 시간이 있는지 생각했다. 그러나 게임 개발의 현실이 강타했다. 희생과 편집이 있었고, 기존의 기능이 재미를 주었고, 프로젝트를 시작할 때의 실험은 이미 저 뒤로 밀려나 있었다.

3. 결말을 너무 복잡하게 만들다

알렉스: 2011 년의 마지막을 향해 가면서, <더스트: AET>도 합쳐지기 시작했다. 화면마다 레벨이 올라가는 것을 인상적이었지만, 더 큰 문제가 전체 시간 배경에서 드러났다. 어디에도 이야기가 끝나가는 곳이 없었다.

실제로, 딘이 전체적으로 6 번째 챕터에서 필요한 개요를 제시했다 - 플레이어가 새로운 장소로 이동해 새로운 적에 맞서 싸우면서 스토리 라인의 전체 초점이 바뀌는 제 3 장이었다. 이 결말은 길이상, 게임 플레이에 몇 시간을 더 보태는 것이었다. 다시 말하면 개발기간이 몇 달 더 필요했다.

완성된 게임의 흥미라는 측면에서, 가이우스 장군(General Gaius)를 주 적으로 만들기 위해, 그리고 그의 군사작전을 게임의 중심으로 하기 위해, 딘과 나는 게임의 마지막 섹션을 자르고 우리가 가지고 있는 것을 묶었다. 이렇게 글로벌적으론 그럴듯하게 들리겠지만, 딘과 나는 늦은 밤까지 이야기의 다양한 가능성에 대해 끝까지 토론하며 많은 시간을 이야기했다. 새로운 가이우스 플롯라인에 동굴과 목초지, 산들을 어떻게 묶을까? 실제로 게임이 끝날 때까지 만나지 않는 가이우스를 어떻게 악당으로 설정할 수 있을까?

딘에게는, 그가 이미 작업한 콘텐츠를 잘라내는 것이 더 문제였다. 팀으로 일할 때, 콘텐츠 편집은 피할 수 없는 현실이다. 혼자서 작업했을 때 만든 모든 에셋 하나하나가 중요하다. 지역은 이미 세계 지도에 올라갔고, 음악은 이미 쓰여 있고, 딘은 그의 머리 속 엔딩을 생각하며 몇 년을 보냈다. 그리고 내가 들어와 정중하게 (어느 정도) 그것을 창 밖으로 버린 것이다.

결국에 딘은 세 번째 장을 자르고 우리가 가진 스토리를 통합하자는 나의 결정에 동의했다. 미스터리한 마지막 악당을 떼어 내는 것은 어려웠지만 결국에 게임은 더 많이 단단해졌고 엔딩은 그 전보다 훨씬 만족스러워졌다.

4. 최종 음성을 거의 잃어버릴 뻔 하다

마지막 음성 파일이 들어온 직후, 마지막 확인 제출 바로 전 날 예상치 못한 문제가 발생했다.

나는 1700 개의 오디오 파일을 해결해야 했다 - 그리고 출시된 게임은 부팅하는 데 시간이 걸렸다. 로딩 애니메이션이나 스플래시 페이지 하나 없이 일 분 내내 까만

화면만 보여졌다. 보아하니 모든 파일 각각을 (두 번씩) 분석하느라 프로젝트가 멈췄고, 렌더링이 게임에 맞지 않게 된 것 같았다.

닥쳐온 마일스톤(어겨서는 안 되는)을 맞추려면 해야 할 일은 명백했다. 게임에서 '모든' 음성을 잘라내야 했다. 일 년 동안 캐스팅하고, 녹음하고, 편집하고, 애니메이션을 만들고, 코딩하고.. 그랬던 게 모두 날라간다. 난 포기하고 침대로 기어들어갔다. 이 얘기를 어떻게 하지? 40 명 이상의 성우들에게 작업한 게 게임에 안 들어가게 되었다고 무슨 수로 말하지? 솔직히 거의 실연당한 기분이었다.

나는 한 두 시간(그때는 이 정도 자는 게 보통이었다) 뒤에 일어나서 꿈꾸듯이 전체 대화 시스템을 다시 짰다. 콘텐츠를 로드 하는 방식도 다 바꾸고, 모든 게 다시 작동하게 만들었다. 쉬운 일은 아니었지만, 다시 한번, 이 때는 나중으로 미뤄둘 수가 없었다. 다행히도 모든 콘텐츠가 동작하는 상태로 게임이 다시 작동했고, 로딩도 이전보다 더 빨라졌다.

이 일은 하루 안에 다 벌어졌지만 내 수명이 몇 년은 줄어든 것 같다. 정말 약몽이었다. 개발기간은 이미 너무 짧은 상태에서 다른 의문을 품을 여지도 없었다.

5. 마케팅과 인지도

지금까지 내가 더스트와 관련해 가장 후회하는 바는 실제 제작과 관련된 것이 아니다. 오히려 런칭 전에 인지도를 높일 시간이 말 그대로 없었다는 점이다. 커뮤니티를 만들고 미디어에 접촉하려는 계획은 새로운 데드라인이 설정된 순간 창 밖으로 던져버렸다. 그리고 돌아보면 '내가 출시를 연기하고 적절하게 마케팅을 했으면 어떻게 되었을까?' 생각하게 된다.

나는 아직 올해 출시하기를 잘했다고 생각한다. 2013 년에 새로운 차세대 하드웨어의 등장을 알리는 보도 가운데 끼어들지 않은 것 말이다. 하지만 오랜 시간 동안 혼자 <더스트>를 제작하고 있는 동안 <더스트>라는 타이틀을 단 게임이 몇 개인지도 모르게 나타나서, 어떨 때는 정말 약간의 마케팅 노력조차 수그러들었다. <더스트: 언 엘리지움 테일>, <더스트포스>, <더스트 514>, <프롬 더스트>가 모두 동시에 헤드라인을 장식하고 있으니 힘을 받기가 어려울 수 밖에 없었다.

더구나 강력한 커뮤니티도 없다 보니, 게임이 기사에 등장하고 나서도 힘든 싸움이 이어졌다. 비주얼 스타일이 이상하게 논점이 되지를 않나, 대규모 프로모션의 일부인 어떤 웹사이트에서는 게임을 올리는걸 거부하기도 했다. 그쪽 입장에서는 마이크로소프트가 360 대시보드나 다른 곳에서 충분히 <더스트>를 노출하고 있기 때문이라는데, 나는 프로모션을 하려면 스킬을 잘 연마해야 한다는 교훈을 얻게 되었다. 좋은 리뷰만이 도움이 된다.

마지막으로, 대화가 많은 RPG 를 만들려는 게 비록 내 의지이기는 했지만, 다시는 하고 싶지 않다. 그 많은 원고를 쓰고, 테스트하고, 녹음하고, 번역하는데 들어간 시간, 비용, 그리고 미친 업무량을 생각하면 시도하기가 두렵다.

글을 마치며

출시 후 두 달이 지난 지금, 나는 드디어 하길 잘했단 생각이 든다. 출시 직후에는 심한 우울증에 시달렸다. (마케팅과 언론에 한껏 시달리다 보니 신체적, 심리적으로 약해지고, 프로젝트를 마치면서 자연스럽게 오는 우울감도 더해졌다) 하지만 솔직히 내가 만든 비디오 게임에 만족한다. 난 아직도 메카닉에서 순수한 즐거움을 찾고, 대화에서 울고 웃으며, 그래픽과 사운드에 감탄한다.

다른 이들도 이 게임을 좋아했으면 좋겠고, 리뷰도 긍정적이지만 나는 내가 사랑하는 이 미디어에 새로운 경의를 품게 된 것에 더 기쁘다. 그리고 내가 게임 개발자로서 계속 해나갈 소중한 기회를 얻게 된 것도. 이런 성취감과, 소중한 동료와의 협업을 돌이켜 볼 때 난 분명 축복받은 것 같다.

게임 제작을 하는 동안 나의 가족들도 더 가까워졌다. 우리는 죽음(내가 Dream.Build.Play 에 우승하던 날 밤에 우리 할머니가 돌아가셨다)과 총격사건(내가 밤샘 작업하던 중에 동네 영화관에서), 탄생(우리 딸의 탄생)을 모두 겪었다. 바라건대 이 글을 읽는 여러분이 수 천 년 동안 이어져 내려온 것과 같은 일종의 영감을 얻기 바란다.

결국 내 생각이 옳았다. 비디오 게임을 만드는 일은 정말 재미있다.



그리고 마지막으로 몇 가지 뒷 얘기 (스포일러 있음!)

- <캐슬바니아(Castlevania)>에서 많은 걸 가져왔는데, 그 중 하나는 우리가 모두 사랑하는 에고렙터의 <Sequelitis>⁷ 덕에 나중에 추가한 미스터리한 월 치킨 체력 아이템이다. 더스트의 2단 점프와 슬라이드 비주얼도 캐슬바니아에서 가져왔다. (월하의 야상곡의 알카드와 리히터를 생각해보라). 또 빨간 구나 미스터리 회오리, Sorrowing Meadow(사이먼의 퀘스트)의 지역 레이아웃, 피젯의 투시 능력 등.
- 초마계촌(Super Ghouls'n Ghosts)의 눈발 레벨은 블랙무어 마운틴의 눈사태에 영감을 주었다.
- 피젯이 할리에게 멈춰있는 포지(forge)를 움직이라고 제안하며 “돌연변이 쥐 부대를 불러! 마법으로!”라고 하는 부분은 분명히 영화<마우스 킹(The Secret of NIMH)>에서 따온 것이다. 우리는 또 믹 로어(엘더 그레이 아이즈의 목소리)를 “미코데무스”에 참조했는데, <마우스킹>의 “니코데무스”와 비슷했기 때문이다.

⁷ 동영상 링크: <http://www.youtube.com/show/sequelitis>

- 피젯이 마법사 세레스와 처음 만나는 장면은 <레지던트 이블4>의 마법사를 우스꽝스럽게 따온 것이다.
- Mudpot Village의 컬러풀한 지역색 등과 블랍(Blop) 캐릭터는 알렉스가 쓴 <Space Miner: Space Ore Bust> 의 잉클 잭에서 가져왔다.
- 최종 대결 뒤에 나오는 짧은 인터랙티브씬은 알렉스가 좋아하는 게임 <어나더 월드>에서 영감을 받았는데, <메탈 기어 솔리드 4>와 <콜 오브 듀티: 모던 워페어 2>에서도 현대화 되었다.
- 바론 케인과 기한 캐릭터는 공동 개발자인 크리스 기한과 알렉스 케인에게서 따왔다.
- 'C-C-C-C- 콤보 브레이커' 퀘스트는 물론 고전 레어게임 <킬러 인스틴트(Killer Instinct)>에서 따온거다.
- 더스트의 숨겨진 메시지 중 하나인 "싫으면, 그래도 따라와" 개그는 스티븐 모팻의 BBC 설록 시리즈의 오마주다.
- 더스트에서 최대로 얻을 수 있는 퍼센테이지 117%는 <헤일로>의 마스터 치프를 향한 외침이다.
- "상자 안에 뭐가 있을까? (What's in the Box)" 퀘스트 타이틀은 <Se7en>의 오마주로 시작한 것은 아니지만, 우리가 그 영화의 팬이다 보니 그냥 놔두기로 한 거다.
- XBLA 업적 중 하나는 <메가맨>의 별명 중 하나이고, 다른 건 <매스 이펙트>에서 가져왔다.
- 원래 플레이어가 필드에서 아이템을 만들 때, 피젯은 말 그대로 날아서 대장간으로 가는 설정이었다. 이 때 더스트는 혼자 남겨두고 피젯이 몇 분 뒤에 다시 돌아오는 거였는데, 결국 플레이어가 어디서든 (적절한 아이템만 있으면) 만들 수 있게 했다. 어떻게 보면 좀 불편한 것 같아서.
- 팔라나(Falana)의 미학 중 상당부분은 나(절반은 한국인)의 한국 정서에서 영향을 받았다. 의상, 건축이나 소비성 음식 아이템들이 그렇다. 로고 아트의 한글은 'Dust'란 의미다.
- 다른 독립 게임의 캐릭터 10개가 카메오로 등장하는데, 이들 모두 XBLA에서도 나왔다. 나 스스로가 팬이다 보니 아트워크를 만드는 것은 물론 각각의 개발자에게 허락을 받는 일도 무척 떨렸다. 오리지널 캐릭터 두 개가 카메오로 만들어졌고, 열 개를 모두 찾았을 때 하이퍼덕과 나는 잔치를 벌였다.

프로젝트 통계

개발 회사: 험블 하트 LLC(Humble Hearts LLC), 음악 - 하이퍼덕 사운드
웍스(HyperDuck SoundWorks), 펑키 루스틱(Funky Rustic), 캐스팅 - 툰 플래툰
캐스팅(Toon Platoon Casting), 퍼블리싱 - 마이크로소프트 게임 스튜디오(Microsoft
Game Studios)

플랫폼: Xbox Live Arcade

출시일: 2012 년 8 월 15 일

개발자들: 핵심 1 명, 보조(Secondary) 4 명, 퍼블리셔/성우 50 명 이상

개발 기간: 3.5 년

개발 툴 및 기술: 비주얼 스튜디오(Visual Studio), 포토샵(Photoshop),
페인터(Painter), 구글 독스&스팀 포 커뮤니케이션(Google Docs & Steam for
communication)

배급: Worldwide on Xbox Live Arcade